Документация

Проектът представлява игра (snake game), в която играча управлява змия в 2d поле с целта – преследване и изяждане на ябълки, като по този начин змията овиличава размера си и получава точки. Играта приключва когато главата на змията допре част от тялото си.

Проектът се разделя на 3 основни части: Register, Login, Snakegame. Преди потребителят да започне игра, първо минава през Register или Login (ако вече се е регистрилрал).

Register е изграден с RelativeLayoat. Съдържа няколко EditText полета за въдеждане на информациата и два бутона за регистрация и за преместване в LoginActivity. Чрез помощен клас DBHelper информацията от Editext-овете се записва в база от данни. Също при регистрация има проверки дали потребителя е въвел правилна информация.

Login е изграден на същия принцип като Register, с разликата че не добавя информация в таблицата, а само проверява за съществуващ потребител.

SnakeGameActivity съдържа SnakeGameLoop класът, който отговаря за самата игра, бутон за изход и бутон за LeaderBoardAcitivity. SnakeGameLoop е класът който задвижва играта с помоща на класовете snake и apple. Всеки път когато потребителят загуби игра точките които натрупа се сръвняват с максималните му такива от прехдните му игри и ако са повече, те му стават максимални

LeaderBoardActivity показва всички потребители и техните максимални точки, подредени в нисходящ ред на точките. За визоализацията е използва ArrayAdapter с ListView.